任天堂 ファミリーコンピュータ™

不如帰™

HOTOTOGISU

IF 10 TIX-Z1 取扱説明書

このたびは、『不如帰』をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。
ご使用前にこの“取扱説明書”をよく読んで正しい方法でご愛用ください。また、この取扱説明書は大切に保管してください。

〰〰使用上の注意〰〰

(1)このカセットは、電池によってデータが保存されています。データの保存を確実にするために、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切って下さい。本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをＯＮ・ＯＦＦすると、保存されているデータが消えてしまうことがあります。
(2)精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、絶対に分解はしないでください。
(3)端子部に手を触れたり、水でぬらさないでください。故障の原因となります。
(4)シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないでください。
(5)長時間ゲームをする時は健康のため約２時間ごとに10分〜15分の小休止をして下さい。
(6)テレビ画面から出来るだけ離れてゲームをして下さい。
(7)ご使用後はACアダプターをコンセントから必ずぬいて下さい。

不如帰

もくじ

1 不如帰とは

『不如帰』は、戦国時代として知られる、中世日本の内戦を、軍事、経済、外交と、あらゆる要素で再現する歴史シミュレーションゲームです。あなたは、戦国大名のひとりとして、領土を整備、拡大し、少しでも早く天下統一を成し遂げ、新たなる歴史を築き上げて下さい。

②コントローラーの使い方

＋ボタン：コマンドや国、金額などを指定するときに使います。

Ⓐボタン：コマンド入力や、次のメッセージを表示するときに使います。

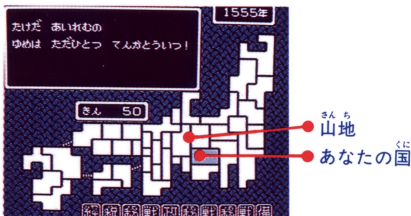
Ⓑボタン：コマンド入力をキャンセルするときに使います。

スタートボタン：ゲームのスタート時に使います。

セレクトボタン：スタート、コンティニュー選択の他に、各フェイズ、プレイヤーの順番の最初で『しらべる』モードに切りかえるときに使います。

※コントローラーIIは使いません。

③ゲームを始める前に

――これだけは覚えておこう――

①隣国：メイン画面で表示されている日本地図は、全部で40ヶ国に分けられていて、互いに接している国を「隣国」といいます。

②山地：メイン画面で、☜カーソルと同時に表示される赤い点線は、「山地」といいます。「山地」によって区切られている国どうしは、互いに「隣国」とはなりません。

③支配国の表示：通常、あなたが支配している国は、メイン画面の日本地図の中で緑色で表示されています。ゲーム中、あなたが命令する順番になると赤色に変わって知らせてくれます。

④大名家：『不如帰』は、最初40の大名家が存在しています。大名家とは、命令実行の単位で、あな

たもこの大名家のひとつを持つことになります。したがって、ゲーム中、国をいくつ支配しても、命令する内容は基本的に変わりません。大名家は、大名が死亡して、家臣が一人もいなかった場合、または支配国を全て失った場合滅亡します。ただし、あなたの大名が死亡すると、家臣がいてもゲームオーバーとなりますので注意して下さい。

⑤降伏大名：ゲーム中、他の大名家に降伏してしまった大名家は、以後降伏大名として、いくつかの厳しい制限を受けることになりますが、滅亡したわけではありません。『政略フェイズ(14P参照)』で「むほん」のコマンドを実行しますと、自動的に降伏状態は解除されます。

⑥国力：各国は、それぞれ国力という値をもっています。国力とは、その国の豊かさで、石高によって表されます。ひとつの大名家が支配する国々の国力の全て合わせた値を総国力といいます。各国の国力は、経略によって増えたり減ったりします。

⑦俸禄：家臣の給料のことです。俸禄の高い家臣ほど裏切りにくく、また軍備フェイズ(16P参照)で高い俸禄を約束してあげれば、新しい家臣を見つけやすくなります。家臣の俸禄は、税収フェイズ（13P参照）で自動的に支払われ、金がたりないと去って行きます。

⑧武将について：『不如帰』には、多くの武将が登場します。武将は、大名と家臣の２種類に分けられます。大名とは国を支配する君主、家臣はその部下と考えられますが、能力の使い方はほぼ同じです。能力の種類は次の通りです。

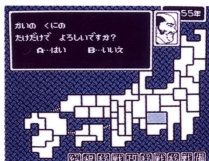
Ⓐさくせん　総大将として軍を指揮するときの能力で、野戦（18P参照）での作戦成功率や、攻城戦（22P参照）で力攻めをするときに大きく関わります。この能力が特に優秀な武将は、上杉謙信などです。

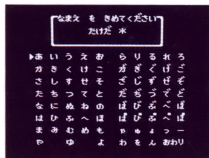
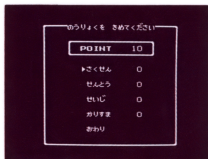
Ⓑせんとう　戦闘のときの強さで、兵力の被害に関わります。この能力が特に優秀な武将は、雑賀孫一などです。

Ⓒせいじ　内政の巧みさをあらわした能力で、他の大名家からの経略（14P参照）を防いだり、城を安く強化したり、攻城戦で兵糧攻めをしたときに大きな効果を得ることができます。この能力が特に優秀な武将は、織田信長などです。

Ⓓカリスマ　その武将の大名としての魅力をあらわした能力で、この能力が大きいと、新しい家臣が来やすく、裏切りにくいのです。この能力が特に優秀な武将は、武田信玄などです。大名のカリスマは、野戦に勝つと上がり、負けると下がります。

4 ゲームのスタート方法

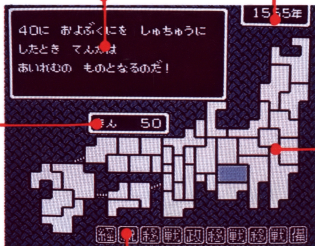
①ゲームスタート：ファミコン本体に『不如帰』のカセットをセットし、スイッチを入れると、タイトル画面が表示されますので、1Pコントローラのボタンを押して下さい。写真の画面になりましたら、セレクトボタンで▶を上下させて、STARTか、CONTINUEのどちらかを選んで、スタートボタンで決定して下さい。

②自国の選択：STARTを選んでゲームを始めましたら、まず、最初に始める国を、初期国決定画面で決めて下さい。✚ボタンで、☜カーソルを移動させて、Ⓐボタンで決定します。

③名前の変更：次に、名前を変更するかどうか聞いてきますので、変更するならⒶボタンを、変更しないのならⒷボタンを押して下さ

い。Ⓐボタンを押しますと、名前登録の画面が出てきます。ここで✚ボタンで文字を選び名前を登録します。名前は４文字までで、４文字以下の場合は、画面右下の「おわり」に▶を合わせてⒶボタンを押して下さい。

④大名の能力を決めよう：最後に、あなたの大名の能力を決定します。能力決定画面で、10ポイントの能力値を、「さくせん」「せんとう」「せいじ」「カリスマ」の各要素に振り分けて下さい。✚ボタン上下で▶を移動させて、Ⓐボタンならポイントが大きくなり、Ⓑボタンなら小さくなります。ポイントの振り分けが終わりましたら、▶を「おわり」に合わせてⒶボタンを押して下さい。なお、能力の各要素についての説明は、６Ｐの『武将について』の項目を御覧になって下さい。

⑤大名の能力の確認：あなたの大名のデータを全て確認したら、Ⓐボタンを押して下さい。いよいよゲーム開始です。

5 通常画面の見方

メイン画面

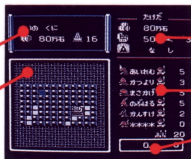
あなたが、主に命令を選択、実行する画面です。

①メッセージウインドゥ：いろいろなメッセージが表示されます。

②西暦：現在の西暦です。

③日本地図：戦国マップです。

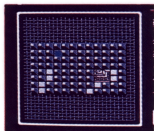
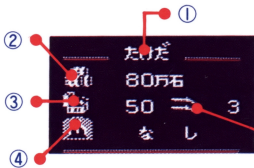
④フェイズ表示エリア：現在行われているフェイズが表示されます。

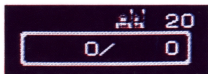
⑤保有金表示エリア：現在のあなたが保持している金が表示されます。

サブ画面

各国の内容を表示する画面です。

各フェイズで、あなたの順番がきた時に、セレクトボタンを押すと「しらべる」モードになります。

＋ボタンで☜カーソルを移動させ、Ⓐボタンで国を決定します。Ⓐボタンを押すと、その国を調べるために必要な金額を教えてくれますので、よかったら、Ⓐボタンをつづけて押してください。サブ画面が表示されます。また、国の決定後、Ⓑボタンを押すと、その国を支配している大名家の全領地が表示されます。この場合、金は消費せず、自分の国を調べる場合も金は一切必要としません。

国名表示エリアには、調べた国の国名、国力そして城の強さを表わす城塞値が表示されます。

国見取図エリアにはその国の地形図が表示されます。戦略の参考にしてください。

国力表示エリアに表示されるのは、その国を現在支配している大名家の名前（①)、その総国力(②)、保有金の量(③)、持っている鉄砲の数(⑤)、官位(④)などです。

兵力表示エリアには、その国に現在いる武将の名前と保有する兵力、そして、その国に現在いる全兵力数が表示されます。

経略データエリアで、／の左側の数字は、その国を支配している大名家がその回に経略で使った金額で、右側の数字はそれ以外の大名家が経略で使った金額です。

※経略も各大名家ごとに順番に実行しますので、あなたの順番より後に経略を行った大名家の使った金額は、あなたが調べたときは表示されません。気を付けてください。

⑥ゲームの進行

『不如帰』では、手順（フェイズ）の１組をターンと呼びます。ゲームはこのターンを繰り返すことによって進行し、１ターンは実際の１年をあらわします。１つのターンは、次のようなフェイズからなりたち、それぞれのフェイズでは何ができるかが決まっています。フェイズはおおまかに分けて6つあります。

①経略フェイズ：自分の国に金を使うと国力が上がり、他国ならその国の国力が下がります。経略を行える国は、自分の武将のいる国とその隣国だけです。他国から経略された国に自分の武将がいると、その「せいじ」能力によって効果を弱めることができます。

②税収フェイズ：自分の全領地から、総国力分の金が集まります。家臣の俸禄や兵の維持費も、このとき支払います。重税は、レベルが高い（最高6）ほど成功したときに集まる金は多くなりますが、一揆が起こり易くなります。ただし、経略と同じように、武将のいる国は、その「せいじ」能力によって一揆を起こりにくくします。

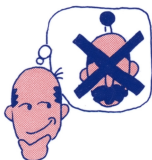
③移動フェイズ：自分の大名や家臣を、今いる国とは別の国へ配置変えできます。ただし、新しい国まで、自分の支配国だけでつながっていなければなりません。第3移動フェイズでは季節が冬になり、東北・北陸地方は雪のため移動できません。

④戦争フェイズ：自分の支配国に隣接する敵国へ侵攻することができます。ただし、その敵国に隣接する自国に、大名か家臣がいなくてはなりませんし、攻め込めるのは、その武将たちだけです。侵攻するときには、1兵力あたり2金を軍資金として消費します。逆に攻め込まれた場合、攻め込まれた国に隣接する自国にいる武将は、援軍に駆けつけられます。あなたが、侵攻したり、されたりすると戦闘モード(18P参照)になります。

第三戦争フェイズでは季節が冬になり、東北・北陸地方は雪のため戦争できません。

▶せいりゃくけっこん　にんじゃ
こうふくさせる　むほん
ねがえらせる

⑤政略フェイズ：経済力、軍事力以外の、主に外交を中心とした戦略のためのフェイズです。政略フェイズのコマンドには以下の5つのコマンドがあります。

a）政略けっこん　他の大名家と不戦同盟を組むことができます。しかし油断は禁物ですよ。成功・失敗にかかわらず一回につき5金を消費します。

b）こうふくさせる　国力の小さな国に対して、降伏勧告をして政治的に支配します。このコマンドを成功させるには、「官位(26P参照)」に注意してください。成功・失敗にかかわらず、1回につき1金を消費します。

c）ねがえらせる　他の大名に雇われている家臣をひきぬきます。高い俸禄を約束するほど、ひきぬきやすくなります。成功・失敗にかかわらず、1回につき5金を消費します。

d）にんじゃ　成功すると、いろいろとあなたに役立つことをしてくれますが、失敗するとカリスマが下がります。成功・失敗にかかわらず、1回につき100金を消費します。

e）むほん　もしあなたが、どこかの国に降服してしまっても、このコマンドを使えば裏切ることができます。金は消費しません。

てっぽうを　おもとめに　なりますか？
A…はい　　B…いいえ

⑥軍備フェイズ：軍備フェイズは自国の軍事力を向上させるためのフェイズです。また、このフェイズではゲームの途中経過をセーブ（記録）することができます。

a）家臣の俸禄　家臣は俸禄が高いほど裏切りにくくなります。最大額は９金です。一度決定した俸禄は下げることができません。

b）家臣をやとう　約束してあげる俸禄の額と大名のカリスマによって、新しい家臣を呼ぶことができます。

c）兵をやとう　兵力を増やすことができます。１兵力あたり４金を消費し、次の年の税収フェイズには、２金の維持費が必要です。新しく増やした兵力は必ず大名か家臣のだれかに持たせなくてはなりません。

d）城の強化　武将を指定して、その武将が今いる国の城を強化させます。ひとつの城は、1回に9レベルまでしか強化できず、指定した武将の「せいじ」能力や現在の城の大きさによって、1レベルあたりの建築費用が異なります。

e）鉄砲の購入　鉄砲は大名が管理し、戦争のたびに使うか使わないかを決定します。戦争に負けると鉄砲は減るので、ここで増やすわけです。鉄砲は１戦力あたり30金ですが、ある国を支配していると安く買うことができます。

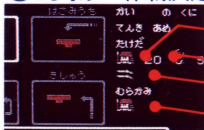
※各フェイズの大名の順番は毎回違います。
※１兵力は約1000人、鉄砲１戦力は約 100 挺をあらわしています。
※兵力０（1000人未満の兵力を意味します）の武将は他国に侵攻できませんが、自国が侵略された時、援軍とすることはできます。

7 戦闘

戦闘は、攻城戦と野戦の２種類です。新しく国をとるには、攻城戦で敵の城塞値を０にしなければなりませんが、敵がそれを阻止するために兵力を出してくれば、野戦となります。もし野戦が起こったら、侵攻した方は、これに勝たなくては攻城戦に入ることはできません。攻城戦によりレベルが0となった城は、その国を支配する大名家が変わった時点で、レベル10に回復します。

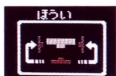
①野戦　作戦決定画面

野戦では、まず作戦決定画面で戦い方を決めます。作戦決定画面の見方は上の通りです。

野戦での作戦決定方法

①＋ボタンで、作戦の種類を選んでⒶボタンで決定します。②作戦によって、特別な行動をさせる武将を決めます。③先陣を決定します。

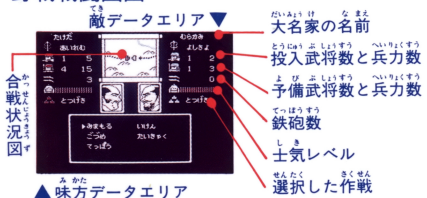
野戦での作戦

野戦で選べる作戦は、下の４種類です。その時々の状況において、うまく選択しましょう。

a）とつげき　もっとも一般的な作戦です。正攻法と言えます。

b）ほうい　敵軍の士気レベルを一方的に下げていきます。しかし、「みぎぞなえ（右備え）」、「ひだりぞなえ（左備え）」以外の武将の兵力が全て0となると即座に敗けてしまうので、味方の兵力が充実しているときに効果的です。

c）はさみうち　別働隊により敵の後ろからも攻撃する方法で、非常に有効な作戦ですが、総大将と別働隊の武将の「さくせん」能力が低いと、別働隊が攻め始める前に不利な兵力のために敗けてしまう危険性があります。

d）きしゅう　成功すれば、敵は混乱して味方の被害を出すことなく攻撃できますが、失敗すると、かなり不利な状況で戦うことになります。イチかバチかの作戦ですので、万が一使う場合には、天気にも気を配って下さい。

野戦戦闘画面

●投入と予備　戦闘といっても、何千何万もの人間が一斉に戦いあうということはあまりなく、『不如帰』では、投入と予備という考え方を用いています。実際に敵と戦闘をするのは、投入された武将とその兵力だけで、予備の武将とその兵力は戦闘に直接は関係ありません。野戦が始まった時点で、投入されている武将は、先陣に選ばれた者だけです。ただし、「ほうい」のときの「みぎぞなえ」と「ひだりぞなえ」に選ばれた武将は最初から投入され、「きしゅう」を選んだ場合は全ての武将が投入された状態で野戦を開始します。また「はさみうち」で別働隊の大将に選ばれた武将は、戦場に到着した時点で投入されたことになり、それまでは投入状態でも予備状態でもありません。●士気レベルについて　士気とは、兵たちのヤル気のことです。士気レベルがなくなると、いくら兵力が残っていても負けてしまいます。また、被害を受けたり、長い時間戦っているとしだいに減ってゆき、新しく武将が投入されると回復します。

野戦でのコマンド

野戦戦闘時のコマンドには下の5つがあります。戦況におうじて、臨機応変に使いわけましょう。

a）みまもる　現状維持のためのコマンドです。b）ごづめ　予備の武将のうち1部隊を投入させるコマンドです。c）てっぽう　1回の野戦で1度だけ使えますが、雨のときは使えません。d）いけん　野戦に参加している味方の武将に、意見を求めることができます。ときどき発言する彼らの意見を採用すると、時として戦局が一変します。e）たいきゃく　戦闘が不利だと思ったら、兵力をムダにするより、早めに退却した方がよいでしょう。兵力や士気レベルが少なくなってからだと、敵の追撃によって味方の武将が討ちとられたり、多くの鉄砲を置き捨ててしまったりします。

野戦での勝利条件　①どちらかの全兵力が0となったとき。②どちらかの士気レベルがなくなったとき。③どちらかの総大将が討ちとられたとき。④どちらかが退却したとき。⑤「ほうい」作戦を選んだ軍の中央兵力が0となったとき。

※攻めこまれた側は「たいきゃく」をするとき、その国の城に籠城することができます。ただし、落城すると、籠城している武将たちは討ち死にするか逃亡してしまいます。

※兵力0の武将のみが討ち死にする可能性があります。

②攻城戦

敵の城へ攻めこむと、攻城戦画面となります。

あなたの大名家の名前

参加しているあなたの武将と兵力

敵の大名家の名前

その城の城塞値

たけだ
あいれむ/ 5
かつより/ 2
まさかげ/ 4
のぶはる/ 4
*****/ 0
*****/ 0

むらかみ
しろ/ 12

攻城戦での城の攻め方

攻城戦での城の攻め方は、３種類あります。兵力その他を検討した上で、作戦を選びましょう。

①ひょうろうぜめ　敵の城を囲んで食料の無くなるのを待ち、自分の兵力を損わずに、敵城のレベルだけを落とす攻め方です。ただし１回のみ。

②ちからぜめ　武力で直接攻める方法で、１回の戦闘で何度でも敵城を攻撃できますが、味方の兵力も被害を受けます。

③つかいをおくる　使者を送って敵を説得し、開城させる方法です。成功すれば、城のレベルはそのままで国をとれますが、敵の武将が籠城していたり、城のレベルが高かったりするとなかなか成功せず、時間をかせがせるだけで終ります。

攻城戦での勝利条件

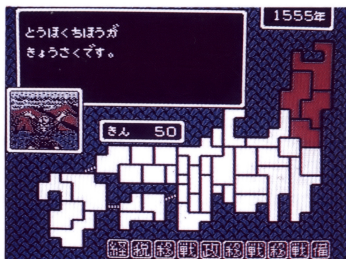
攻城戦での勝利はその城の城塞値によって決まります。城塞値が0になった時、その城は落城し、攻めていた大名家のものとなります。新しい大名家が城を手に入れると、0だった城塞値が10に回復します。例外として、「つかいをおくる」コマンドが成功すると、城塞値を変えることなく攻城戦に勝利することが可能です。

敵に城へ攻めこまれたとき――籠城戦

あなたの国の城が敵に攻められると籠城戦画面となります。籠城戦画面は、基本的に攻城戦画面

と同じですが、画面左に出ている武将とその兵力は、籠城しているあなたの武将とその兵力になり、画面右の城塞値は、あなたの城のものとなります。

8 イベント

イベントとは、ゲーム中に起こる色々な事件のことです。

豊作　豊作地方のその年の税は、例年の2倍になります。

凶作　凶作地方からのその年の税は、例年の半分となります。

ききん　ききんの起こった国からのその年の税は、ほんのわずかになります。

台風　台風の起こった地方の国は国力が下がってしまいます。

出奔　その大名の家臣が逃げ出してしまいます。大名のカリスマと家臣の忠誠心、俸禄の高さによって避けることができます。

死亡　その国の武将が死亡します。

下剋上　大名が倒されて、その家臣が新しい大名となります。大名のカリスマによって避けることができます。

貿易　貿易でにぎわった国の国力は20上がります。

布教　異国の宗教を厳しくとりしまると、大名のカリスマが上がる変わりに自分の持っているいくつかの国の国力が低下し、尚かつある他国の国力が上がってしまいます。また、放っておくと、大名のカリスマが下がります。

一向一揆　一向一揆の起こった国の国力はかなり下がってしまいます．兵力をもって弾圧すると、国力の低下を少なくできるかわりに、兵力がかなり減ります。

不手際　盟主は、降伏大名を取り潰す機会を得ますが、それによって謀叛を起こすかもしれません。放っておくと、盟主大名のカリスマが上がります。

一揆　重税レベルの高さに応じて国力が下がります。また、その国からの税は、わずかなものになってしまいます。

9 官位

山城（やましろ）の国を支配している大名は、そのときの総国力によって、いくつかの官位を他の大名に与えたり、自分でもらったりできます。各官位にはレベルが決まっており、政略フェイズで降伏勧告をするとき、官位レベルの高い相手に対しては成功しません。また、一度降伏させた大名は、与えられている官位が高いほど裏切りにくくなります。各官位は、種類によって一度に与えられる数に制限があります。

官位表

レベル	名称	レベル	名称	レベル	名称
1	たくみのかみ	11	くだいだゆう	21	じぶきょう
2	ずしょのかみ	12	おおくらだゆう	22	なかつかさきょう
3	くだいしょうゆう	13	ぎょうぶだゆう	23	さんぎ
4	おおくらしょうゆう	14	じぶだゆう	24	このえだいしょう
5	ぎょうぶしょうゆう	15	しきぶだゆう	25	ちゅうなごん
6	じぶしょうゆう	16	なかつかさだゆう	26	だいなごん
7	しきぶしょうゆう	17	このえちゅうじょう	27	うだいじん
8	なかつかさしょうゆう	18	くだいきょう	28	さだいじん
9	だんじょうしょうひつ	19	おおくらきょう	29	ないだいじん
10	このえしょうしょう	20	ぎょうぶきょう	30	だじょうだいじん

10 盟主と降伏大名

降伏大名を持つ大名家は盟主といいます。盟主にはいくつかの利点があります。
①大名が出陣している野戦で降伏大名が援軍としてきてくれるときがあります。降伏大名の援軍により敵の被害は大きなものとなるでしょう。
②移動や戦争のとき、盟主の領地に接している降伏大名の領地を飛び越えることができます。
逆に降伏大名は、以下の制限を受けます。
①経略、戦争ができません。
②兵の維持費が2金ではなく3金かかります。
③「こうふくさせる」と「ねがえらせる」はできません。
ただし、降伏大名は、攻めこまれたとき、盟主やその他の降伏大名の援軍がきてくれることがあります。

11 ゲームの勝ち方

ゲームの目的は、全40ヶ国を支配するか降伏させることです。あなたが担当している大名が死亡したらゲームオーバーです。

⑫ヒストリカル・ノート
不如帰をよりよく理解するために

序章

1467年に起こった応仁の乱は、室町幕府の権威を事実上消滅させた。争乱が地方に波及するとともに、守護大名どうしの戦いは地侍、農民層の反発をうけ、各地の権力者がその実力によって交替するという現象、つまり下剋上の動きが頻繁化した。今川家や堀越公方家の内乱を鎮圧し、それに乗じて一介の素浪人から伊豆一国の国主となった北条早雲など、その良い例である。これら実力者たちは、強大な軍事力と経済力を背景に戦乱の世を生き残り、あわよくば天下統一をと望んだ。彼らを一般に戦国大名と呼ぶ。

群雄割拠

16世紀も半ばになると、時代は統一へと動き出す。1554年、北上政策をとる甲斐の武田氏と関東制圧を目指す相模の北条氏、そして上洛作戦を目論む駿河の今川氏が三国攻守同盟を成立させた。一方1555年、中国地方では稀代の謀将毛利元就が、

厳島において陶晴賢率いる大内軍二万を、わずか四千の奇襲によって壊滅させる。

美濃の国に「蝮」と呼ばれ近隣諸国を震え上がらせた男がいた。斉藤山城守道三。彼は初め仏門にあったが還俗し油売りとなり、美濃の内乱に身を投じ奸計をもって一代でその国主となった。非凡な才覚を持つ彼は天下盗りを目指すが、その晩年、自分を遥かに凌ぐ人物を発見する。その奇矯により「尾張の大うつけ」と言われている織田上総介信長である。大体信長を生んだ織田家というのは一種狂気性をもった無能集団であった。その中にあって信長は「狂い咲き」といえる存在であったかもしれないが、一個の能力のみを信じる道三にとっては、信長は理屈を越えて愛すべきものとなっていた。しかし一代の梟雄斉藤道三もその息子義龍の挙兵によって無残な最後をとげる。信長に美濃一国の譲り状を残して……。

天下布武

1560年、駿河の太守今川義元は二万五千の大軍をもって上洛作戦を開始するが、織田軍二千の奇襲により田楽狭間であっけなく討ち取られてしまう。世に桶狭間の合戦で知られるこの一戦により

信長は突如彗星のように日本史に出現する。以後、信長軍は美濃を攻略し、足利義昭を擁して上洛、近畿地方をほぼ平定するなど電光石火の進撃を続け、1570年の姉川の合戦により浅井、朝倉両氏の連合軍を粉砕し、中央の覇権を確立した。そして、1571年、服属を拒否した比叡山延暦寺の一切を焼き払い、僧俗、男女、児童の区別なく、三千余人がことごとく首をはねられる。信長は時代を越えた合理主義者にして行動者であり、近代的思想とその創造主にして中世の完全なる破壊者であった。政界に絶大な影響力を持ちながら腐廃の一途を辿る宗教勢力という妖怪を憎悪し、その一掃を計った信長。それを単に常軌を逸した行動と見た他の人間たち。信長の政略的天才性は、たしかに他を圧していた。この中世の生んだ天才対中世の生んだ妖怪の戦いは、これから実に10年にも及ぶのである。

幕府滅亡

中央の実権は信長の手にあった。形式だけの将軍職に不満を持つ足利義昭は、反信長勢力によって一大包囲作戦を展開させた。そして、戦国最強と謳われた武田信玄率いる甲州騎馬隊が上洛の途

につく。武田騎馬隊は一騎で他国の三騎に相当すると言われ、総師である信玄は機略縦横な人物である。信長は武田氏の実力を冷静に判断し、頭を地につけるような外交で動きを封じてきたが、こうなっては決戦しかない。武田軍はすでに三方ヶ原において徳川軍をたやすく撃破し、巨竜のごとく西へ進んでいた。

信長はたしかに異常なほどの実力を有した人物ではあったが、それ以上に強運に恵まれていたと言える。1573年に武田信玄は陣中にて病死するのである。「三年の間は、自分の死を隠し通せ」という信玄の遺言も虚しくこの事実は他国の知る所となった。往年の宿敵上杉謙信はこの報を知って涙したと言う。

信玄の死によって窮地を脱した信長により、1573年、足利義昭は追放され、ここに室町幕府は滅亡した。

織田軍団

1575年の長篠の合戦において武田勝頼を総大将とする甲州騎馬隊は、織田鉄砲隊の火力の前に地上より消滅した。これは、単に戦術思想の決定的変化にとどまらず、近世の力が中世の壁を打ち砕

いたという図式をも成り立たさせる。
戦国は二人の天才を世に送り出した。政略的天才織田信長と軍事的天才上杉謙信である。武田信玄と川中島で激戦を繰り返し、関東を席巻した上杉軍団が上洛戦にのり出したのだ。戦国大名としては珍らしく義を重んじる謙信は足利義昭の誘いに応じて信長との決戦を望む。武田氏滅亡後、上杉軍団は史上最強の軍団であり、事実、柴田勝家を大将とする織田の大軍は北陸で大敗を喫した。しかし、信長の強運は、またしても1578年の謙信の病死という結末をよんだのである。そして、羽柴秀吉を大将とする西国経略が進む中、戦国最大の武装宗教勢力本願寺は1580年、信長の前に屈する。

本能寺へ

信長の激しい気性と合理精神は、織田家中に独特な緊張を持たせた。浅井、朝倉を滅亡させて迎えた正月、信長が祝宴で家臣一同の前に披露した物は、なんと朝倉義景と浅井久政、長政父子のドクロだった。金銀の薄濃を施されたその置物に、泣く子も黙る織田軍の武将たちは皆、顔色を失ったという。さらに本願寺屈服後行った重臣たちの

粛正は、他の武将たちに無言の圧力を加えることになった。信長の恐しさをもっともよく知っていたのは織田家の者たちである。松永久秀もそんな信長の恐怖を知り抜いていた人物であった。久秀は、氏素性の知れぬ身ながら、三好家に出仕し家老に抜擢され、事実上の最高権力者になったが信長上洛のときに一早く降服した。主君三好長慶と将軍足利義輝を殺し、奈良の大仏殿を焼失させるなど非道の限りをつくしたが、信長に叛くこと数度ことごとく許されたという処世術の巧みな男である。その久秀が上杉謙信上洛の報を信じて反信長勢力として挙兵した。しかし謙信は病死し、自分の城を信長軍に囲まれてしまう。久秀ともあろう人物が、一世一代の不覚であった。信長は和睦勧告をしたが、久秀は、信長の性格ではただでは済まないと読み、信長が欲していた秘蔵の茶釜とともに落城寸前の天守閣で爆死した。

松永久秀の例のように、信長の組織は人材の優秀な者は厚偶されるが、ミスが絶対に許されない非情なものであった。この状況下において緊張に耐えかね、ついに1582年の本能寺にて信長を自刃させたのが明智光秀である。

明智光秀は、もともと美濃の武士だったが道三

と義龍による斉藤家の内戦によって浪人となり、奥方が髪を売って生計を立てていたほど貧しかったところを足利義昭上洛の件によって織田の家臣となった。以後、光秀の万能な実力を知る信長は重臣の列に加え重用してきたのである。しかし詩文に通じ兵法にも明るい光秀も、信長の非凡を理解できぬ中世的思考の持ち主であった。領地の一時的召し上げ（光秀にとっては死活問題であった）を契機に戦国武将としての天下盗りの本能が働いたのか、突如信長が宿としている京都本能寺を急襲した。重臣たちは各地に大軍を率いて散っており京は正に真空状態となっていたのだ。光秀の謀叛を知った信長は、「仕方が無い」とのみ語ったという。こうして信長は新しい時代を求め、そしてそれを見ること無く、日本史に強烈な光彩を放って散っていった。

天下人

本能寺の変を知った羽柴秀吉は、それを隠して敵対していた毛利家と講和し、水攻め中の高松城を始末して撤退を開始した。この時、こういう逸話がある。本能寺の変を知った毛利家では今は亡き元就の次男吉川元春が追撃を決意した。長男隆

元は早世したが、その子輝元を両川（吉川元春、小早川隆景）がよく補佐し中国120万石の大大名となっていたので、その実力をもって信長亡き織田軍を各個撃破しようとしたのである。しかし、その弟小早川隆景は、父譲りの智謀で知られる人物で、「今、秀吉軍を撃破するのは容易いことでしょう。しかし、この愚弟が見るに、あの秀吉という者はいずれこの毛利家に幸運をもたらします。」と言って兄を抑えた。事実、秀吉は、この後、「中国大返し」と言われる強行軍により、明智光秀の不意を突き、これを山崎の合戦にて滅ぼし、1583年の賤ヶ岳の合戦では柴田勝家を破って信長勢力の後継者となると、毛利家全120万石を安堵したのである。一方、信長の同盟者であった徳川家康は秀吉の台頭を快く思わず、反秀吉勢力を形成するに至り、1584年に小牧の役を起こす。家康の狙いは秀吉の俄政権を転覆させることにある。尾張の小牧山にて陣を張り得意の野戦を挑む。野戦の不得意な秀吉だがこれを避ければ人望が失墜するという訳である。秀吉はこの「王手飛車とり」の作戦に対し、小規模戦闘では連敗したものの十八番の政略によって家康の謀略を封殺した。

紀伊、四国と征伐を進める1585年、秀吉は関白

太政大臣という最高官職につき、朝廷の権威を背景に全国統一に本腰を入れ始める。実母と妹を人質に送り、家康を臣従させると、九州征伐に乗り出してこれを平定、天下の巨城小田原を攻め、早雲以来の関東の覇者北条五代を滅亡させると、奥州仕置を最後に1590年ついに天下統一の偉業を成し遂げる。土民から古今未曽有の大出世により豊臣秀吉は天下人となったのである。

乱

身分固定、刀狩り、全国一斉検地など次々と新しい政策を打ち出し中央集権体制を強化した豊臣政権であったが、朝鮮出兵による失敗で国内は疲弊し見えない不満が充満し始める。1598年、朝鮮撤退を遺言して太閤豊臣秀吉は死亡した。辞世の句は、「露と落ち、露と消えにし我身かな、浪華の事も　夢の又夢」。秀吉没後も、五大老五奉行制という政策機関により朝鮮からの撤退と講和は恙無く行われた。しかし、秀吉の死を待ち望んでいた男が一人いる。大老筆頭内大臣徳川家康である。

政権剥奪を狙う家康は、豊臣家中の内輪もめに目をつける。この時期豊臣家は、五奉行の一人石田三成を中心とする文治派と加藤清正、福島正則

を中心とする武断派が反目し合っていたのだ。家康は武断派に急接近し、太閤の法度を破って全国の有力大名と姻戚関係を結んだ。秀吉の親友であり大老の一人であった実力者前田利家が死ぬと、家康は大阪城に入り計略をもって反徳川勢力を弱体化させ、それを書状により痛罵した上杉家に対し討伐軍を起こす。しかし義憤に燃える石田三成も黙っていない。謀将島左近と計り、家康東上後、西にて挙兵し上杉勢と挟み撃ちにするという大戦略を考えるが、実は家康はそれを看破し、反徳川勢力の短期掃討とそれにともなう政権確立を内に密めていたのである。

関ヶ原

もともと政治的手腕に優れていた家康だったが、この時期においてはさらに凄みすら感じさせる。三成が義をもって西軍を構成したのに対し家康は、利をもって東軍を成立させたのである。三成挙兵の報せを受けると家康は、小山評定において、黒田長政を仲介に豊臣恩顧の猛将福島正則に東軍参加を宣言させ上杉討伐軍を一挙に私兵と化して東海道を西に向かった。家康は偽報によって美濃大垣城に籠もる西軍を引きずり出し野外決戦に持ち

込もうとする。一方家康嫡男秀忠率る徳川軍別働隊三万五千は、中山道を進んでいた。近辺の大名に威圧を加えながら美濃の平野にて本軍と合流するためであったが、この大軍をたった二千で阻もうとする人物がいたのだ。信州上田城主真田昌幸。彼は以前、徳川の大軍と戦いこれを退けた名将である。家康唯一の天敵、真田昌幸は早々に西軍参加を決意、奇計をもってついに秀忠軍の美濃進出を阻止する。

1600年、美濃関ヶ原において東西両軍は戦国最大の決戦に突入した。西軍はよく東軍の攻撃に耐え、むしろそれを圧倒したが、家康本陣の背後に陣を張る毛利勢をはじめ動かぬ戦力がいる。一進一退の攻防が繰り広げられる中、小早川秀秋軍一万三千の突然の寝返りにより西軍は劣勢となった。石田三成の友人であり、その挙兵をうちあけられたときに西軍必敗の条件を適確に述べ諌めた大谷吉継は、秀秋の謀叛を予見しこれに備えていたが、小早川勢の猛攻の前に友情空しく戦死する。大谷勢の全滅により西軍は壊滅した。合戦中前線にあって傍観を決め込んでいた島津勢の東軍中央突破による脱出劇で関ヶ原の合戦は幕を閉じる。

終章（エピローグ）

1602年、徳川家康は征夷大将軍となり江戸幕府を成立させ、1614年大阪夏の陣において豊臣家を滅ぼした。応仁の乱以降約一世紀半を経て日本に平和がもたらされたのである。天下盗り三人男、信長、秀吉、家康の性格をモチーフにした川柳がある。

――鳴かぬなら殺してしまえホトトギス　信長
――鳴かぬなら鳴かせてみせようホトトギス　秀吉
――鳴かぬなら鳴くまで待とうホトトギス　家康

もしホトトギスを鳴かせることと天下盗りを無理に結びつけるとしたら、ホトトギスの鳴き声というのは、無数に現れては散っていった戦国武将たちへの挽歌ということになるかもしれない。

13 デザイナーズ・ノート

――ゲームデザイナーから一言――

例えば、空戦のゲームで戦闘機がバックしたり、海戦のゲームで戦艦より駆逐艦の方が強力な大砲を搭載していたりしたらシミュレーションゲームとしては興ざめです。

史実の再現性という問題はシミュレーションゲームを作る上で最も重要な要素ですが、ゲームをおもしろくするためには軽視され易いようです。「不如帰」は、この史実の再現性を犠牲にすることなく楽しいゲームをユーザーの皆さんにプレイしていただくために企画されました。「不如帰」をプレイしたとき、あなたはまぎれもなく、当時の戦国大名の一人としてその実力を試せるのです。

「不如帰」は、戦国時代の全てを表現しようという欲張った内容ですが、ゲーム性を高めるために

いくつかの要素は、その雰囲気のみを残して抽象化しました。その代表が、経略、金、国力、城などです。経略は、単に自国を開発したり他国の生産力を弱めるといった意味のほかに、民への施しと買収、中小豪族の寝返りなどの複雑な謀略も含まれてますし、それに使う金も、それらに対する説得とその影響という非物理的意味もあります。そうなると当然国力という存在も、経済指数にとどまらず勢力の大きさといった総合的な値となります。また、城なども主城はもちろん、それを取り巻く支城や砦、民の協力度も合わせた、ひとつの国を維持するために必要な最大HPという見方もあります。いささかこじつけっぽく感じた方もいるかもしれませんが、このように見えない部分をイメージしてプレイするゲームは、「不如帰」に限らずおもしろいものですよ。

一方、戦闘システムですが、「いけん」というコマンドを設けることによって、稀に実行された奇策を自然に入れられ、上杉の「新しい陣形」(車掛かりの陣）の採用と武田の「狭み撃ち」作戦（啄木鳥の戦法）は、川中島合戦を現代に甦らせることになるでしょう。

降伏大名の存在は、「不如帰」の中にどうしても含めたかった要素のひとつでした。天下人とは、日本の全領地を武力で我物としていた訳では無く、いくつもの大小名の盟主として国内を統制していたのです。戦国末期においてはとくにこの事実は重大で、それをシステム化したことにより「不如帰」でも関ヶ原戦役の再現を可能にしたのです。

1555年というゲーム開始の年の決定については、様々な要素があげられますが、実は私は斉藤道三のファンでして、彼に天下盗りのチャンスを与え

たい、という実にマイナー的ミーハーさが大きかったりもするわけです。

武将の能力をわざと伏せたのは、膨大な数字の羅列による圧迫感を避けたかったのと、人間の数字的評価の虚しさを感じたからですが、ゲームを進める上で不安となる方もいらっしゃる方もしれませんので、ここで特に有能な家臣を何人か紹介させていただきます。作戦能力なら黒田如水や竹中半兵衛、戦闘能力なら加藤清正や福島正則、政治能力なら羽柴秀吉、石田三成といったところで、真田昌幸などは万能選手になっています。

以上「不如帰」の史実再現能力を中心に述べさせていただきました。しかし、あくまでもそれらは全て、プレイヤーの皆さんが新しい歴史を創造するための舞台にすぎないのです。御武運を祈ります！

⑭ヒント集

●経略は、ひとつの国に一度に多く使うと効率が悪くなっています。ゲームの最初のうちは自国なら10金前後が良いでしょう。

●国の数が増えるほど、重税をしたときの一揆が起こる確率は大きくなりますよ。

●武将の配置には充分気をつけましょう。ある程度の兵力をもつ武将が一人でもいると、その国は他国から侵攻されにくくなります。

●野戦の「ごづめ」は、すでに投入されている兵力より新しく投入される兵力が多いほど士気レベルの回復は多くなります。ただし投入兵力が0となると士気レベルの低下はふつうより大きいので注意して下さい。

●降伏勧告（コマンドでは“こうふくさせる”）はうまく使いましょう。武力だけの天下統一は時間がかかります。

アイレム販売株式会社

〒550 大阪市西区西本町1-11-9　　岡本興産ビル
アイレム・パーティ係 TEL(06)534-1060
1988年　　月　　日発行

発行　アイレム販売株式会社
編集　Public Image
〒164 東京都中野区本町3-20-12-302